1. **CÁC THUẬT TOÁN ĐÃ CÀI ĐẶT**
2. Mã hóa và dịch mã: Ceasar
3. Mã hóa và dịch mã: Play Fair
4. Mã hóa và dịch mã: Vigenere
5. Mã hóa và dịch mã: DES (nhập HEXA)
6. Mã hóa và dịch mã: DES (nhập ASCII)
7. **HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG**

*Mọi thuật toán đề có kiểm tra input để tránh lỗi.*

1. *Ceasar*

Văn bản có Input là chuỗi **chữ cái** (cả thường và chữ in hoa) có độ dài bất kỳ.  
Khóa có Input là chuỗi **chữ số**, có giá trị từ 0 đến 26. Khóa có thể nhập từ file key.txt, đường dẫn D:\key.txt/

1. *Play Fair*

Văn bản có Input là chuỗi **chữ cái** (cả thường và chữ in hoa) có độ dài bất kỳ.  
Khóa có Input là chuỗi **chữ cái** (cả thường và chữ in hoa) có độ dài bất kỳ. Khóa có thể nhập từ file key.txt, đường dẫn D:\key.txt.

1. *Vigenere*

Văn bản có Input là chuỗi **chữ cái** (cả thường và chữ in hoa) có độ dài bất kỳ.  
Khóa có Input là chuỗi **chữ cái** (cả thường và chữ in hoa) có độ dài bất kỳ. Khóa có thể nhập từ file key.txt, đường dẫn D:\key.txt.

1. *DES (HEXA)*

Văn bản có Input là **chuỗi HEXA**, có đúng 16 ký tự.  
Khóa có Input là **chuỗi HEXA**, có đúng 16 ký tự. Khóa có thể nhập từ file key.txt, đường dẫn D:\key.txt.

1. *DES (ASCII)*

Văn bản có input là chuỗi **chữ cái hoặc chữ số,** có ít hơn 8 ký tự.  
Khóa có Input là **chuỗi HEXA**, có đúng 16 ký tự. Khóa có thể nhập từ file key.txt, đường dẫn D:\key.txt